

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ahmad, W. M. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Skripsi)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*.
- Anisa, Y. A. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK. (Skripsi)*. Bandung: Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Apperley, T. (2006). Genre and Game Studies : Toward a Critical Approach to Video Game Genres. *Simulation & Gaming*, 6-23.
- Aria, P. (2014, 5 November). *Lulusan SMK Mendominasi Jumlah Pengangguran*. Dari Tempo.co:
<https://bisnis.tempo.co/read/news/2014/11/05/090619808/lulusan-smk-mendominasi-jumlah-pengangguran>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raya Grafinda Perkasa.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Cetakan Ke-15*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A., & dkk. (2001). *Media Pengajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.

- BBC. (2002, Maret 18). *Video Games 'Stimulate Learning'*. Dari BBC News: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/education/1879019.stm
- Bloom, B. S. (1975). *Taxonomi Of Educational Objective dalam Supriyono (2010). Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chee, T. S., & F. L, A. (2003). *Teaching and Learning with Technology : An asia-pasific perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Encarta. (2006). *Encyclopedia and World English Disctionary*. U.S.A: Microsoft Corporation.
- Fajri, E., & Senja, R. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Edisi Revisi*. Semarang: Diva Publisher.
- Gagne, R. M. (1988). *Essential of Learning for Instruction*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Gay, L. (1981). *Educational Research*. Ohio: A Bell & Howell Company.
- Gayeski, D. M. (1993). *Multimedia for Learning: Development, Application, Evaluation*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Hall, B. (1997). *The Web-Based Training Cookbook*. New York: Wiley.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara Soetomo.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayat, A. (2013, 15 September). *Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov*. Dari Statistikian: <http://www.statistikian.com/2012/09/uji-normalitas-dengan-kolmogorov-smirnov-spss.html>
- Jansak, K. E., & Alley, L. R. (2001). The Ten Keys to Quality Assurance and Assessment in Online Learning. *Journal of Interactive Instruction Development*, 3-18.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-4*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristiana, N. (2012). *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon. (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Learning, A. (2008). *Instructional Design in ANGEL*. Indianapolis: ANGEL Learning.
- McClarty, e. a. (2012). *A Literature Review of Gaming in Education*. Pearson.
Dari
http://formative.pearsonassessments.com/hai/Images/tmrs/Lit_Review_of_Gaming_in_Education.pdf
- McCormick, P. (1996). *Pieces of an American Quilt: Quilts, Patterns, Photos and Behind the Scenes Stories from the Movie*. Concord: C & T Publishing.
- Meltzer, D. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics : A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Source. *American Journal Physics Vol 70 (12)*, 27.

- Moura, A. (2015). Using Arcade Games to Engage Students in The Learning of Foreign and Mother Languages. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, & Zaman, H. B. (2002). *Metodologi Pengembangan Multimedia Dalam Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Newby, T. e. (2006). *Educational Technology for Teaching and Learning*. Upper Saddle River: Person Merrill Prentice Hall.
- Nilwan, A. (1995). *Pengembangan Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nuralimah, N. (2015). *Penerapan Model Course Review Horay Menggunakan Arcade Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Pemrograman Dasar Siswa. (Skripsi)*. Bandung: Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Partowisastro, K. (1981). *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan, Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based-Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Priyono, E. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Edu Game Adventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC di SMKN 1 Tuban. 4.
- Pujiadi. (2013, 9 Maret). *Pengembangan Game Edukasi Untuk Media Bantu Pembelajaran Drill and Practice Sebagai Persiapan Siswa*. Dari LPMP Jawa Tengah: <http://www.lpmpjateng.go.id/web/index.php/arsip/karya->

tulis-ilmiah/795-pengembangan-game-edukasi-untuk-media-bantu-pembelajaran-drill-and-practice-sebagai-persiapan-siswa

- Ruseffendi. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. (2008). *Segala Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samodra, D. W. (2008, 5 September). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Dari Didik Wira Samodra WebBlog:
<https://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/>
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Simpson, E., & Clem, F. A. (2008). Video Games in The Middle School Classroom. *Middle School Journal*, 4-11.
- Soenarto, S. (2005). Pembahasan Hasil Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang. *Jurnal Inovasi dan Aplikasi Teknologi*, 116-122.
- Sudjana, N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2010). *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N., & dkk. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Surya, M. (1981). *Pengantar Psikologi, Pengaruh Faktor Non Intelektual Terhadap Gejala Berprestasi Kurang (Studi Terhadap Siswa SPG)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, M. (2002). *Menjadi Guru Profesional, Jilid II*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Utomo, D. C. (2011). *Application Development Using Games Jinx Ren'Py. Faculty of Industrial Technology*.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 54-65.
- Wachowicz, M. (2002). *Games For Interactive Spatial Planning. SPLASH A Prototype Strategy Game About Water Management*. Wageningen: Alterra.
- Wahono, R. (2006, 21 Juni). *Aspek dan Kriteria Penilaian Multimedia*. Dari Romi Satria Wahono: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Wijayanti, W. (2013). *Penggunaan Mobile Learning Berbasis Web dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran*

Teknologi Informasi dan Komunikasi (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Winkel, W. (1997). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Zemliansky, P., & Wilcox, D. (2010). *Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives*. New York: IGI Global.